



REGOLAMENTO PADEL

INDICE

- 1. PUNTEGGIO NEL GIOCO**
 - 2. TEMPI DI GIOCO**
 - 3. POSIZIONE DEI GIOCATORI**
 - 4. SCELTA DEL LATO DEL CAMPO E DELLA BATTUTA**
 - 5. CAMBIO DEL LATO DEL CAMPO**
 - 6. LA BATTUTA**
 - 7. LA RIBATTUTA**
 - 8. RIPETIZIONE DI UN COLPO**
 - 9. PALLA IN GIOCO**
 - 10. GIOCO AUTORIZZATO ALL'ESTERNO DEL CAMPO**
- TITOLO I – CODICE DI CONDOTTA E TABELLA DELLE PENALITA'**

REGOLA 1 – Punteggio nel gioco -

TORNEO

1. Quando una coppia vince il primo punto, il punteggio è 15; se vince il secondo punto, il punteggio è 30; se vince il terzo punto, il punteggio è 40 e con il quarto punto vinto si vince il game, nel caso in cui entrambe le coppie hanno vinto tre punti ed il punteggio è "parità", si ricorre al "killer point", ovvero la prima coppia che fa punto vince il game.
2. La coppia che per prima si aggiudica 6 game, con almeno due giochi di vantaggio, si aggiudica il set; in caso di parità a 5 giochi, se ne debbono giocare altri due, fino a vincere per 7-5, ma se si ha parità a 6 giochi, si disputa il tie-break.
3. Il tie-break è vinto da chi per primo arriva 7 punti. In caso di parità (6-6) si va ai vantaggi, ovvero vince la squadra che per prima realizza due punti consecutivamente.

3. Gli incontri si disputano al meglio dei 3 (tre) set, quindi una coppia deve vincere due set per aggiudicarsi l'incontro. In caso di parità (1-1) si disputerà un super tie-break a 10 punti: la prima squadra che arriva 10 si aggiudica l'incontro, in caso di parità (9-9) si va ai vantaggi, ovvero vince la squadra che per prima realizza due punti consecutivamente.

4. La partita può avere una durata massima di un'ora e mezza (1h 30'): nel caso la partita non finisse, sarà il giudice-arbitro a prendere la decisione su come terminare l'incontro, in modo da poter attribuire la vittoria di una delle due squadre in maniera imparziale.

AMICHEVOLE/TRIANGOLARE BASIC e PRO

1. Quando una coppia vince il primo punto, il punteggio è 15; se vince il secondo punto, il punteggio è 30; se vince il terzo punto, il punteggio è 40 e con il quarto punto vinto si vince il game, nel caso in cui entrambe le coppie abbiano vinto tre punti ed il punteggio è "parità", si va ai vantaggi, ovvero vince la squadra che per prima realizza due punti consecutivamente. Nel caso in cui l'ultimo game vada oltre il tempo massimo previsto, in caso di parità (40-40) si utilizzerà il "killer point" per chiudere game e match.

2. Non sono previsti set. Al termine del tempo previsto, chi ha totalizzato più game si aggiudica l'incontro. La partita può avere una massima durata di 30 (trenta) minuti per il triangolare Basic, mentre avrà una durata massima di 40 (quaranta) minuti per il triangolare Pro.

REGOLA 2 - Tempi di gioco -

TORNEO

1. Il Giudice arbitro dichiara perdente dell'incontro (WO) la coppia i cui giocatori non siano in campo pronti per giocare entro dieci minuti dall'orario fissato per l'inizio.

2. Tra un punto ed il successivo l'intervallo massimo consentito è di venti secondi.

3. Quando i giocatori cambiano lato del campo al termine di un gioco, è consentito un intervallo massimo di novanta secondi. Dopo il primo gioco di ogni partita e durante il tie-break il gioco è continuo ed i giocatori cambiano lato del campo senza intervallo.

4. Al termine di ciascun set è consentito un intervallo massimo di 120 secondi.

5. Il tempo di tali intervalli inizia nel momento in cui si assegna un punto e termina quando si effettua la battuta per il punto seguente.

6. Se per circostanze indipendenti dalla volontà del giocatore, il suo abbigliamento, le sue calzature o la sua attrezzatura si rompono o è necessario sostituirli, è concesso al giocatore un tempo supplementare ragionevole per risolvere al problema.

7. Sono concessi venti secondi per il cambio di lato del campo durante il tie-break.

8. L'incontro deve riprendere esattamente dal punto in cui è stato interrotto, cioè con lo stesso gioco e punteggio, con lo stesso giocatore alla battuta, con la stessa disposizione in campo e con la stessa sequenza delle battute e delle ribattute.

9. Se la sospensione è dovuta all'oscurità, si deve interrompere l'incontro quando la somma dei giochi nella partita in corso sia pari, cosicché alla ripresa entrambe le coppie siano disposte nello stesso lato di quando è avvenuta l'interruzione.

10. Se un giocatore si infortuna o è affetto da una condizione medica trattabile, sono concessi tre minuti di sospensione per il trattamento, che può essere ripetuto nei due successivi cambi di lato del campo, ma sempre nel tempo massimo regolamentare. Se la sospensione avviene durante un cambio di lato del campo, il giocatore può ricevere l'assistenza medica entro tale sospensione che può durare tre minuti, potendo essere ripetuta nei due successivi cambi di lato del campo, ma sempre nel tempo massimo regolamentare.

11. L'assistenza può essere fornita solo una volta per ogni giocatore e tale diritto non può essere ceduto al compagno. In caso di incidente che non sia conseguenza diretta del gioco e che colpisca uno dei giocatori, il Giudice arbitro, a suo giudizio, può concedere un tempo per l'assistenza, che non ecceda in alcun caso 15 minuti.

12. Se un giocatore ha una ferita sanguinante, non può continuare il gioco.

TEST MATCH/TRIANGOLARE BASIC e PRO

1. Tra un punto ed il successivo l'intervallo massimo consentito è di venti secondi.

2. Al cambio campo è consentito un intervallo massimo di 120 secondi.

4. Il tempo di tali intervalli inizia nel momento in cui si assegna un punto e termina quando si effettua la battuta per il punto seguente.

3. Se per circostanze indipendenti dalla volontà del giocatore, il suo abbigliamento, le sue calzature o la sua attrezzatura si rompono o è necessario sostituirli, è concesso al giocatore un tempo supplementare ragionevole per risolvere il problema.

4. L'incontro deve riprendere esattamente dal punto in cui è stato interrotto, cioè con lo stesso gioco e punteggio, con lo stesso giocatore alla battuta, con la stessa disposizione in campo e con la stessa sequenza delle battute e delle ribattute.

5. Se la sospensione è dovuta all'oscurità, si deve interrompere l'incontro quando la somma dei giochi nella partita in corso sia pari, cosicché alla ripresa entrambe le coppie siano disposte nello stesso lato di quando è avvenuta l'interruzione.

6. Se un giocatore si infortuna o è affetto da una condizione medica trattabile, sono concessi tre minuti di sospensione per il trattamento, che può essere ripetuto nei due successivi cambi di lato del campo, ma sempre nel tempo massimo regolamentare. Se la sospensione avviene durante un cambio di lato del campo, il giocatore può ricevere l'assistenza medica entro tale sospensione che può durare tre minuti, potendo essere ripetuta nei due successivi cambi di lato del campo, ma sempre nel tempo massimo regolamentare.

7. L'assistenza può essere fornita solo una volta per ogni giocatore e tale diritto non può essere ceduto al compagno. In caso di incidente che non sia conseguenza diretta del gioco e che colpisca uno dei giocatori, il Giudice arbitro, a suo giudizio, può concedere un tempo per l'assistenza, che non ecceda in alcun caso 15 minuti.

8. Se un giocatore ha una ferita sanguinante, non può continuare il gioco.

REGOLA 3 - Posizione dei giocatori -

TORNEO – TEST MATCH/TRIANGOLARI BASIC e PRO

1. Ogni coppia di giocatori si dispone in ciascuna metà campo, posta ai due lati della rete. Il giocatore che mette la palla in gioco è il battitore e quello che la respinge è il ribattitore.
2. Il ribattitore si può disporre in qualunque parte del suo lato del campo, così come il suo compagno ed il compagno del battitore.

REGOLA 4 - Scelta del lato del campo e della battuta -

TORNEO – TEST MATCH/TRIANGOLARI BASIC e PRO

1. La scelta del lato del campo e del diritto di essere battitore o ribattitore nel primo gioco è fatta per sorteggio.
2. La coppia che vince il sorteggio può scegliere:
 - a) di battere o di ribattere, nel qual caso l'altra coppia sceglie il lato del campo; oppure
 - b) il lato del campo, nel qual caso l'altra coppia sceglie di battere o di ribattere; oppure
 - c) di lasciare la prima scelta agli avversari.
3. Dopo aver deciso l'ordine di battuta ed il lato del campo, entrambe le coppie comunicano all'arbitro chi sono il primo battitore e il primo ribattitore.

REGOLA 5 - Cambio del lato del campo -

TORNEO

1. Le coppie cambiano lato del campo quando la somma dei giochi disputati in ogni partita è dispari.
2. Nel tie-break i giocatori cambiano lato del campo ogni sei punti.
3. Se si commette un errore e non si cambia di lato, i giocatori lo correggono appena scoperto, proseguendo con la sequenza corretta. Tutti i punti fatti prima della scoperta dell'errore sono validi. Se l'errore è scoperto quando si è fatto solo un fallo di battuta, si ha diritto solo alla seconda battuta.

TEST MATCH/TRIANGOLARI BASIC e PRO

1. Le coppie cambiano lato del campo ogni tre game.

2. Se si commette un errore e non si cambia di lato, i giocatori lo correggono appena scoperto, proseguendo con la sequenza corretta. Tutti i punti fatti prima della scoperta dell'errore sono validi. Se l'errore è scoperto quando si è fatto solo un fallo di battuta, si ha diritto solo alla seconda battuta.

REGOLA 6 - La battuta –

TORNEO – TEST MATCH/TRIANGOLARI BASIC e PRO

1. Tutti i punti iniziano con la battuta. Se la prima battuta è fallo, si ha una seconda possibilità.

La battuta si effettua nel modo seguente:

a) il battitore, all'inizio della battuta, deve stare con entrambi i piedi dietro la linea di battuta, tra il prolungamento immaginario della linea centrale di battuta e la parete laterale (area di battuta) e deve mantenere questa posizione fino a quando la palla è colpita; (v. figura)

b) il battitore, per effettuare la battuta, deve far rimbalzare la palla sul terreno dell'area di battuta in cui si trova;

c) il battitore non deve toccare con i piedi la linea di battuta o il prolungamento immaginario della linea centrale di battuta;

d) al momento di colpire la palla per la battuta, questa deve stare all'altezza della cintura o più in basso ed il giocatore deve tenere almeno un piede a contatto con il terreno;

e) il battitore deve lanciare la palla sopra la rete, nel riquadro di battuta opposto diagonalmente nell'altro lato del campo, in modo che il primo rimbalzo avvenga in detto riquadro o su una delle linee che lo delimitano; la prima battuta è fatta dal lato destro verso il riquadro alla sua sinistra e, terminato il punto, la seguente è fatta dal lato sinistro verso il riquadro alla sua destra, proseguendo poi alternativamente dai due lati;

f) il battitore, nell'eseguire il colpo, non può camminare, correre o saltare; si ritiene che il giocatore non abbia cambiato posizione se ha fatto piccoli movimenti con i piedi che non abbiano mutato la posizione iniziale;

g) nel momento dell'impatto con la palla o del tentativo fallito di colpirla, la battuta si considera effettuata;

h) se la battuta è effettuata per errore dal lato sbagliato del campo, l'errore di posizione deve essere immediatamente corretto; tutti i punti fatti sono validi, così come conta un fallo di battuta commesso prima della scoperta dell'errore;

i) la coppia che ha il diritto di battere nel primo gioco di ciascuna partita sceglie quale dei due compagni inizia a battere; a sua volta, al termine del primo gioco, la coppia che ha ribattuto diventa battitrice e sceglie il giocatore che batte per primo e così alternativamente per tutti i giochi della partita; stabilito l'ordine di battuta, questo non può essere modificato fino all'inizio della partita successiva;

j) se un giocatore batte fuori turno, chi doveva battere deve farlo appena scoperto l'errore; tutti i punti fatti prima di scoprire l'errore sono validi, ma se c'è stato un solo fallo di battuta prima di scoprire l'errore, questo non conta; se si è concluso il gioco, l'ordine di battuta resta così alterato, fino al termine della partita.

6.1 - Fallo di battuta –

TORNEO – TEST MATCH/TRIANGOLARI BASIC e PRO

1. La battuta è fallo se:

- a) il battitore viola il disposto della Regola 6 – La battuta, lettere da a) ad f);
- b) il battitore manca completamente la palla nel tentativo di colpirla;
- c) la palla battuta cade fuori dell'area di battuta del ribattitore, che comprende anche le linee che la delimitano (le linee sono parte del campo);
- d) la palla battuta colpisce il battitore, il suo compagno o qualunque oggetto che indossino o portino;

NOTA FIT: Se la palla battuta rimbalza due volte nell'area di battuta del campo avversario o sulle linee che la delimitano, prima di colpire le pareti o la recinzione o la racchetta del ribattitore, la battuta è corretta ed il punto è assegnato al battitore.

- e) la palla battuta rimbalza nell'area di battuta del campo avversario e colpisce la rete metallica che delimita il campo prima del secondo rimbalzo;
- f) la palla battuta rimbalza nell'area di battuta del campo avversario ed esce direttamente dalla porta in un campo privo di zona di sicurezza e per il gioco all'esterno.

6.2 - Ripetizione della battuta o battuta nulla –

TORNEO – TEST MATCH/TRIANGOLARI BASIC e PRO

1. La battuta si ripete (battuta nulla) se:

- a) la palla tocca la rete o i pali che la sostengono (se sono all'interno del campo) e poi cade nell'area di battuta del ribattitore, sempreché non tocchi la rete metallica prima del secondo rimbalzo;
- b) la palla, dopo aver toccato la rete o i pali (se posti dentro l'area di gioco), colpisce uno degli avversari o qualunque cosa indossi o porti;

2. Se la prima battuta è nulla, questa deve essere ripetuta; se è nulla la seconda battuta, il battitore ha diritto di ripetere solo questa seconda battuta.

REGOLA 7 - La ribattuta –

TORNEO – TEST MATCH/TRIANGOLARI BASIC e PRO

1. Il ribattitore deve attendere che la palla cada nella sua area di battuta e deve ribatterla prima del secondo rimbalzo.

2. La coppia che ribatte nel primo game di ogni partita decide quale dei due giocatori inizia a ribattere e tale giocatore continua a ribattere la prima battuta di ciascun game in cui la coppia è ribattrice, sino al termine della partita.

3. Ogni giocatore ribatte alternativamente durante il game e l'ordine scelto non può essere cambiato durante il set o il tie-break, ma solo all'inizio del set seguente.

4. Se durante un game o il tie-break, l'ordine di ribattuta è alterato per la coppia che ribatte, si deve continuare in questo modo fino al termine del game in cui si è commesso l'errore; nei game seguenti della partita, la coppia ribattrice riprende la posizione scelta all'inizio della stessa.

5. Se il ribattitore o il suo compagno colpiscono la palla o la toccano con la racchetta prima del rimbalzo, il punto è assegnato al battitore.

REGOLA 8 - Ripetizione di un punto o colpo nullo –

TORNEO – TEST MATCH/TRIANGOLARI BASIC e PRO

1. Un colpo si considera nullo (e si ripete) se:

a) la palla si rompe durante il gioco;

b) un elemento estraneo all'incontro in corso invade il campo;

c) in generale, il gioco è interrotto da qualsiasi situazione imprevista al di fuori del controllo dei giocatori.

2. Il giocatore che durante il gioco ritiene che si sia verificata una situazione che le regole considerano “colpo nullo”, deve notificarlo immediatamente all'arbitro e non deve continuare il gioco, altrimenti perde il diritto di richiederlo successivamente.

Fatta la richiesta del “colpo nullo”, spetta all'arbitro stabilire se è corretta, in caso contrario il richiedente perde il punto.

8.1 - Colpo disturbato –

TORNEO – TEST MATCH/TRIANGOLARI BASIC e PRO

1. Si considera colpo disturbato quando un giocatore commette un atto, deliberatamente o involontariamente, che disturba un avversario nell'esecuzione di un colpo; l'arbitro

a) nel primo caso, assegna il punto all'avversario,

b) nel secondo caso, ordina la ripetizione del punto (colpo nullo), se il giocatore che ha disturbato lo ha vinto.

REGOLA 9 - Palla in gioco –

TORNEO – TEST MATCH/TRIANGOLARI BASIC e PRO

1. La palla è colpita alternativamente da ciascuna delle due coppie avversarie.
2. La palla è in gioco dal momento in cui è effettuata una battuta valida e rimane in gioco finché è chiamato un “colpo nullo” o il punto è assegnato.
3. Se la palla in gioco colpisce qualunque elemento del campo dopo aver rimbalzato sul terreno di gioco corretto, rimane in gioco e deve essere rimandata prima che tocchi il terreno per la seconda volta.
4. Si considerano elementi del campo la faccia interna delle pareti, la rete metallica che recinge il campo, il terreno, la rete ed i suoi pali di sostegno. Il telaio, che delimita le maglie elettrosaldate, si considera a tutti gli effetti come rete metallica.

9.1 - Punto perso –

TORNEO – TEST MATCH/TRIANGOLARI BASIC e PRO

1. Una coppia perde il punto:
 - a) se, mentre la palla è in gioco, un componente della coppia, la sua racchetta o qualunque cosa indossi o porti tocchi qualsiasi parte della rete, compresi i pali che la sostengono, o il terreno del campo avversario, compresa la rete metallica;
 - 1) Gioco autorizzato all'esterno. Oltre i m 0,92 dal suolo e solo nel caso che sia autorizzato il gioco all'esterno, il palo verticale mediano tra le porte è ritenuto zona neutrale, per cui i quattro giocatori possono toccarlo o aggrapparvisi;
 - b) se la palla rimbalza per la seconda volta prima di essere respinta;
 - c) se la palla, dopo aver rimbalzato correttamente sul terreno, esca dal campo (fondo o laterali) al di sopra dei limiti superiori (perimetro esterno) o dalla porta;
 - 1) Gioco autorizzato all'esterno. Quando la palla, dopo aver rimbalzato correttamente nel terreno, esce dal limite superiore della parete di fondo. Se esce dal limite superiore della parete laterale o dalla porta, si perde il punto quando rimbalza sul suolo per la seconda volta o tocca un elemento esterno estraneo al campo;
 - d) se rimanda la palla di volo prima che abbia oltrepassato la rete;
 - e) se un giocatore rimanda la palla, sia direttamente o colpendo prima le pareti della sua metà del campo in modo da colpire, senza farla prima rimbalzare, una parete del campo avversario, la rete metallica o qualsiasi oggetto estraneo al campo che si trovi sul campo avversario;
 - f) se un giocatore rimanda la palla, sia direttamente o colpendo prima le pareti della sua metà del campo in modo da colpire la rete o i pali di sostegno e poi direttamente una parete del campo avversario o la rete metallica o qualsiasi oggetto estraneo al campo che non si trovi nel campo avversario;
 - g) se un giocatore colpisce due volte consecutive la palla (doppio colpo);

h) se, dopo che uno dei componenti della coppia ha colpito la palla, questa tocca il giocatore che l'ha colpita o il suo compagno o qualunque cosa essi indossino o portino;

i) se la palla tocca uno dei componenti della coppia o il suo equipaggiamento, eccetto la racchetta, dopo essere stata colpita da uno degli avversari;

j) se un giocatore colpisce la palla e questa tocca la rete metallica od il terreno nella sua metà campo o qualsiasi oggetto estraneo al campo sito nel proprio terreno di gioco;

k) se colpisce la palla lanciandole contro la racchetta;

l) se salta sopra la rete mentre la palla è in gioco;

m) solo un giocatore per volta può colpire la palla per respingerla; se entrambi i giocatori della coppia, o simultaneamente o consecutivamente, colpiscono la palla, perdono il punto.

NOTA: Non si considera colpo doppio quando i due giocatori tentano di colpire la palla simultaneamente, ma solo uno la colpisce, mentre l'altro colpisce la racchetta del compagno.

n) se il giocatore colpisce la palla nel campo stando con uno od i due piedi fuori del terreno di gioco, salvo che sia autorizzato il "gioco all'esterno".

o) il giocatore commette fallo nella seconda battuta.

9.2 - Risposta buona –

TORNEO – TEST MATCH/TRIANGOLARI BASIC e PRO

1. La risposta è buona:

a) se la palla, dopo essere stata colpita, è colpita al volo da uno dei giocatori della coppia avversaria o tocca il suo corpo e qualunque parte dell'abbigliamento o nella propria racchetta;

b) se la palla, dopo essere stata colpita, rimbalza direttamente nel campo avversario o colpisce prima una delle pareti del proprio campo e in seguito rimbalza direttamente nel campo avversario;

c) se la palla rimbalza nel campo avversario e poi tocca la rete metallica o una delle pareti;

d) se, in conseguenza della direzione e della forza del colpo, la palla rimbalza nel campo avversario e poi esce dai limiti del campo o colpisce il soffitto o le luci dell'illuminazione o qualsiasi oggetto o arredo del campo;

e) se la palla tocca la rete o i pali di sostegno e poi rimbalza nel campo avversario;

f) se la palla in gioco colpisce qualsiasi oggetto estraneo al gioco (ad esempio, un'altra palla) sito nel campo avversario;

g) se la palla, dopo il rimbalzo nel campo corretto, ritorna nel campo di chi l'ha colpita ed è colpita nel campo avversario, sempreché il giocatore o qualunque parte del suo abbigliamento o la racchetta non abbiano toccato la rete, i pali di sostegno o il campo avversario e la palla è conforme a quanto indicato ai punti da a) ad f) precedenti;

h) se la palla è trattenuta o accompagnata, la risposta è buona se il giocatore non ha colpito la palla due volte, il colpo è effettuato con un unico movimento e non sia variata sostanzialmente la traiettoria naturale della palla;

i) se la palla rimandata rimbalza nel campo avversario nell'angolo formato da una delle pareti e dal terreno, la risposta è buona;

j) "Gioco autorizzato all'esterno" – se la palla è colpita fuori del campo, la risposta è buona se è conforme a quanto indicato nei punti precedenti di questa Regola.

9.3 - Punto assegnato –

TORNEO – TEST MATCH/TRIANGOLARI BASIC e PRO

1. Il punto è assegnato a chi ha colpito la palla:

a) se la palla, dopo aver rimbalzato nel campo avversario, esce dal campo attraverso un buco od un difetto della recinzione metallica o rimane incastrata in essa;

b) se la palla, dopo aver rimbalzato nel campo avversario, si ferma nella superficie orizzontale superiore del muro.

REGOLA 10 - Gioco autorizzato all'esterno –

TORNEO – TEST MATCH/TRIANGOLARI BASIC e PRO

1. I giocatori possono uscire dal campo e da fuori colpire la palla purché il campo sia conforme ai requisiti indicati nel paragrafo F) – Zona di sicurezza e gioco all'esterno.

TITOLO I – CODICE DI CONDOTTA

TORNEO – TEST MATCH/TRIANGOLARI BASIC e PRO

M) – Puntualità

1. Gli incontri debbono iniziare senza ritardo all'orario previsto. L'orario degli incontri deve essere pubblicato con congruo anticipo, essendo obbligo del giocatore informarsi del medesimo.

2. L'ordine di gioco non può essere mutato senza l'autorizzazione del Giudice arbitro.

N) – Abbigliamento

1. Il giocatore deve presentarsi a giocare con abbigliamento e calzature sportive appropriati, non essendo permesso l'uso di magliette senza maniche o di costumi da bagno. In caso contrario, il giocatore avvertito deve sostituirlo con un abbigliamento regolamentare oppure è squalificato.

2. Nelle gare a squadre, si raccomanda che i giocatori indossino un abbigliamento identico, anche se ciò non è obbligatorio.

3. I giocatori possono usare le calzature, i vestiti e le racchette che desiderano, purché siano regolamentari.

O) – Condotta e disciplina

1. Tutti i giocatori debbono comportarsi in modo cortese ed educato per tutto il tempo della loro permanenza nella competizione, anche se non vi stanno partecipando, e rispettare qualsiasi persona che incontrino nella stessa.

2. I tecnici, come i giocatori, debbono comportarsi adeguatamente, tenendo conto che le sanzioni che gli arbitri possono applicare loro nell'incontro si sommano a quelle che possono ricevere i giocatori.

3. Area di gioco: il giocatore o i giocatori non possono lasciare l'area di gioco durante l'incontro, senza l'autorizzazione dell'arbitro, intendendosi per "area di gioco" il campo e gli spazi adiacenti che lo delimitano.

4. Consigli ed istruzioni: ogni coppia di giocatori può ricevere consigli e istruzioni durante l'incontro da un tecnico debitamente autorizzato, sia nelle gare individuali sia in quelle a squadre, purché ciò avvenga durante i periodi di riposo.

5. Premiazioni: i giocatori o le squadre che disputano la finale di un torneo debbono partecipare alla premiazione che si svolge al termine dell'incontro, salva impossibilità per lesione o malore accertato o per ragionevole giustificazione.

6. Gioco continuo o ritardo nel gioco: iniziato l'incontro, il gioco deve essere continuo e nessun giocatore può ritardarlo senza una causa giustificativa oltre i tempi consentiti dalla regola 2.

7. Oscenità udibili o visibili: si definisce oscenità udibile l'uso di parole comunemente conosciute ed intese come espressioni di maleducazione o offensive, pronunciate chiaramente e con sufficiente sonorità da essere udite dall'arbitro, dagli spettatori o dagli organizzatori del torneo.

8. Si definiscono oscenità visibili i segni o i gesti fatti con le mani o con la racchetta o con le palle, che comunemente abbiano un significato osceno o ragionevolmente offensivo per la gente.

9. Abuso di palla: i giocatori non possono mai tirare violentemente, in qualsiasi direzione, una palla al di fuori del campo o colpirla violentemente verso l'altro lato della rete, mentre non è in gioco.

10. Abuso di racchetta o di attrezzatura: i giocatori non possono mai gettare intenzionalmente la racchetta o scagliarla violentemente contro il terreno o contro la rete, la sedia dell'arbitro, le pareti, la recinzione metallica o qualsiasi altro arredo del campo.

11. Abuso verbale e abuso fisico o aggressione: sono i comportamenti, gli atteggiamenti ed i gesti aggressivi o anti-sportivi dei giocatori, che hanno una particolare gravità quando sono rivolti al Giudice arbitro, agli avversari, al compagno, agli spettatori o a qualsiasi persona connessa al torneo. Si considera abuso verbale l'insulto, così come qualsiasi espressione orale che, senza essere considerata insulto, abbia intrinsecamente un valore di disprezzo o di derisione verso gli altri.

12. Condotta antisportiva. I giocatori in ogni momento debbono comportarsi in modo sportivamente corretto, evitando qualsiasi azione che sia contraria allo spirito sportivo o alla competizione o, in generale, al rispetto delle norme stabilite o al gioco corretti.

13. Penalità – Tabella delle penalità. Per le infrazioni, durante lo svolgimento dell'incontro, di qualsiasi previsione sopra riportata, il Giudice arbitro della manifestazione applica le sanzioni indicate nella Tabella delle penalità riportata di seguito. Indipendentemente da ciò, gli organi della giustizia sportiva possono irrogare altre possibili sanzioni per lo stesso fatto, in applicazione delle previsioni del Regolamento di giustizia.

Tabella delle penalità:

- a) prima infrazione: avvertimento;
- b) seconda infrazione avvertimento con perdita del punto;
- c) terza infrazione: avvertimento con squalifica.

16. Le infrazioni commesse dai componenti della coppia e dal loro tecnico autorizzato sono cumulabili.

17. Squalifica diretta. In caso di infrazione molto grave (aggressione fisica o verbale molto grave) il Giudice arbitro può disporre la squalifica immediata del giocatore o del tecnico che l'ha commessa. Se la squalifica colpisce un giocatore che sta giocando un incontro, l'incontro è perso ed il giocatore deve abbandonare la manifestazione. Se colpisce un tecnico, un capitano o un giocatore accreditati o iscritti alla competizione in corso, gli squalificati devono abbandonare la manifestazione.